

# KKran Package Documentation

Kosei Kawaguchi a.k.a. KKT<sub>E</sub>X

Version 1.1.2 (2026/01/08)

## 目次

1	Outline in English .....	3
2	はじめに .....	3
3	依存性 .....	4
4	設置・オプション .....	5
5	使い方 .....	5
5.1	\KKran .....	6
5.2	小問 .....	6
5.3	模範解答入力 .....	8
6	大問ごとの組み方 .....	9
7	記述解答欄 .....	10
8	マークシート .....	12
9	サンプル .....	13
10	ライセンス .....	16
11	Version History .....	17
12	Source Code .....	17

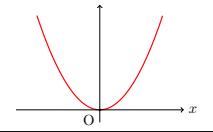
# 1 Outline in English

This is a package that offers commands for generating answer fields used in tests and exams. It is compatible with both vertical and horizontal text formatting. Using Lua and tikz, I made it possible to generate answer-boxes very easily. By the way, the naming may seem a bit odd, but the package name comes from “欄 (ran)” meaning “a small space.” I hope this package will be helpful to you.

## 2 はじめに

このパッケージは、オーソドックスなフォーマットの解答欄を作成するためのコマンドを提供するパッケージです。横書きと縦書きの両方に対応しています。内部的に Lua の構文を使用しているので、LuaLaTeX 限定です。

本パッケージによって、以下のような解答欄を作成することが可能です。サンプルのソースコードは本マニュアル末のセクションにあります。

(a)	ア	b) 人物： 松尾 芭蕉	作品： 奥の細道
(c)	つわもの	(d) ウ	(e) エ
(f)	片雲の風	(g) 春夜宴桃李園序	
(h)	李白の著名な詩を元にした「月日は百代の過客」という表現を用いて旅に主題を仄めかしつつ、滑らかに自身の紀行文に主眼を移す役割。		
(i)	道祖神の招き		
(1)	144	2) $x = 3.0$	mm
(4)			
(3)			
(2)			
(1)			
(一)	◎ ◎ ① ● ③		
(二)	● ◎ ① ② ③		
(三)	◎ ◎ ① ● ③		
(四)	◎ ◎ ● ◎ ◎		
(五)	◎ ● ◎ ◎ ◎		
(六)	◎ ◎ ● ◎ ◎		
(七)	◎ ◎ ◎ ● ◎		
(八)	◎ ◎ ● ◎ ◎		

### 3 依存性

内部的に読み込むパッケージは

- calc, tikz
- xcolor, KKsymbols
- kvoptions, luacode

となります。

## 4 設置・オプション

しかるべき場所に `KKran.sty` が置かれている下で、`\usepackage[オプション]{KKran}`により読み込みます。

パッケージオプションは

**kaitouyouji** 解答欄上に模範解答を出力するか否かを指定します。“0”なら出力せず、“1”なら出力します。デフォルトは 1 です。

**kaitoucolor** 模範解答の文字の色を指定します。デフォルトは red です。

**gridmax** マス目を出力するコマンドである\小問マス目において、1 行当たりの最大マス目数を指定します。デフォルトは 20 です。

**nongridmax** 記述解答欄を出力するコマンドである\小問記述において、1 行当たりの最大マス目数を指定します。ただし、このコマンドではマス目は可視化されません。デフォルトは 20 です。

**unit** 本パッケージでは「マス目単位で」各解答欄の位置を制御します。その際の 1 マスの幅を指定するのがこのオプションです。デフォルトは `2\zw` です。

**wakuwidth** 解答欄の枠線の太さを指定します。デフォルトは `.7pt` です。

**tensenwakuwidth** 欄の一部に使われている点線部分の太さを指定します。デフォルトは `.7pt` です。

**tensenon** 欄の一部に使われている点線部分の dash-pattern を決めるためのもので、線の最小単位の長さを指定できます。デフォルトは `.5pt` です。

**tensenoff** 欄の一部に使われている点線部分の dash-pattern を決めるためのもので、最小単位の配置間隔を指定できます。デフォルトは `.7pt` です。

**clsadjust** jlreq クラス以外を指定する場合は、`clsadjust=1` を指定します。デフォルトは 0 です。ただし、内部的には、`clsadjust=1` の時に

```
\RequirePackage[scale=1]{luatexja-fontspec}
\RequirePackage[deluxe,expert]{luatexja-preset}
```

を読み込むという処理をしているため、より詳細にこれらのオプションを設定したい場合には `clsadjust=0` とし、適宜設定をしてください。

## 5 使い方

### 5.1 \KKran

このパッケージを使って解答欄を出力する場合、解答欄は\KKran[オプション]{引数}{引数}に入れていくという形をとります。

Input

```
1 \KKran[解答欄の外枠を囲む線の太さ]{引数}[ナンバリングのオプション]
```

という構文です。

ナンバリングのオプションとは、番号をどの形式で進めるかを指定するもので、

Input

```
1 \KKran[解答欄の外枠を囲む線の太さ]{引数}[%  
2   daimon=いろは, shoumon=—  
3 ]
```

のような書き方をします。それぞれ何も指定しない場合は、アラビア数字でカウントされますが、そうでないカウント方法を取りたい場合、以下の選択肢から選ぶことになります。

**daimon** a, A, あ, ア, いろは, イロハ, 一, ロ小, ロ大を取れる。それぞれ、abc…, ABC…, あいう…, アイウ…, いろは…, イロハ…, 一二三…, i ii iii…, I II III…というカウント形式です。

**shoumon** 上に同じです。

### 5.2 小問

小問を構成する際は、\小問番号で番号を、\小問欄と\小問中欄で欄をつけるという形です。

Input

```
1 % 構文  
2 \小問番号[横幅]{縦幅}[番号]  
3 % デフォルト  
4 % 横幅:.5  
5 % 番号:アラビア数字 (\kakkoに入っている)  
6  
7 % 使用例  
8 \KKran{%
```

```
9      \小問番号[1]{2}\小問番号{2}[A]\小問番号{2}[B]\小問番号[1]{2}\小問番号[1]{2}
10 }
```

が基本構文です。

出力は

Output

(1)	A	B	(2)	(3)
-----	---	---	-----	-----

のようになります。

第3引数を指定しない場合、小問番号のカウンタは自動で進みますが、ここを手動で書いた場合はカウンタが進みません。カウンタを強制的にある値にしたい場合には、\SetShoumon{99}のように変更でできるようにしてあります。

また、当然ながら大間が変わると値はリセットされます（大間の分け方は後述）。

ここに、\小問欄および小問中欄を組み合わせます。

Input

```
1 % 構文
2 \小問欄{横幅}{縦幅}[欄内記入]
3 \小問中欄{横幅}{縦幅}[欄内記入]
4 % デフォルト
5 % 欄内記入：空集合
6
7 % 使用例
8 \KKran{%
9   \小問番号{2}\小問中欄{3}{2}\小問中欄{3}{2}\小問欄{4}{2}[south east={$\mathrm{mm}$}, west={$x=$}]\小問番号{2}\小問欄{4}{2}
10 }
```

Output

(1)			$x =$	mm	(2)
-----	--	--	-------	----	-----

基本的には\小問欄を使いますが、同一の小問内で複数解答欄を用意する時などは、最後の欄以外を\小問中欄にしても良いでしょう。

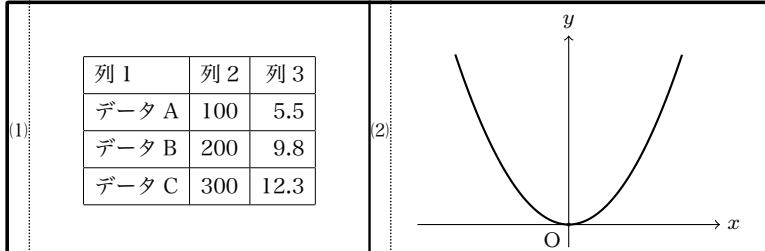
欄内記入に関して、オプションとして center, east, west, north east, north west, south east, south west をとることができ、各 key 名に対応する箇所をアンカーポイントとしてその引数が output されます。tikz における node のオプションと全く同様です。

引数には何を挿入してもよく、図表も挿入可能です。

### Input

```
1 \KKran{
2   \小問番号{6}\小問欄{8}{6}[center={9%
3     \begin{tabular}{|l|c|r|}
4     \hline
5     列1 & 列2 & 列3 \\ \hline
6     データA & 100 & 5.5 \\ \hline
7     データB & 200 & 9.8 \\ \hline
8     データC & 300 & 12.3 \\ \hline
9     \end{tabular}
10   }]
11   \小問番号{6}\小問欄{9}{6}[center={9%
12     \begin{tikzpicture}
13       \draw[->] (0, -0.3) -- (0, 2.5) node[above] {$y$};
14       \draw[->] (-2, 0) -- (2, 0) node[right] {$x$};
15       \filldraw (0, 0) circle (.5pt) node[below left] {$\mathbf{O}$};
16       \draw[domain=-1.5:1.5, samples=100, thick] plot (\x, {\x*\x});
17     \end{tikzpicture}
18   }]
19 }
```

### Output

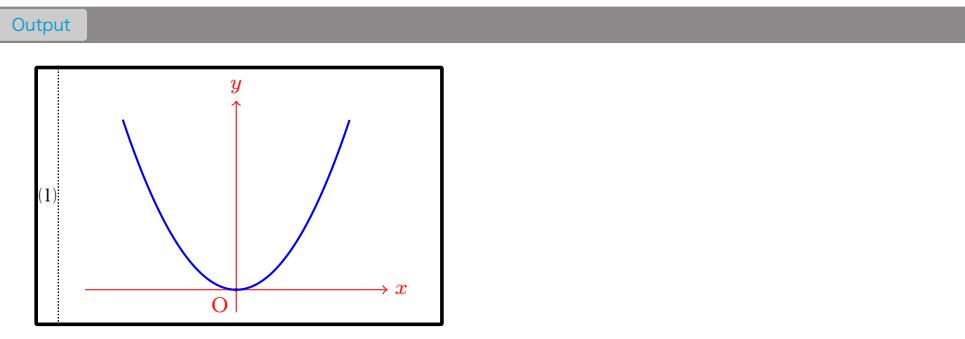


### 5.3 模範解答入力

模範解答を入力する場合、その部分を\KaitouInput{引数}によって入力しておくと、パッケージオプションである kaitouhyouji が 1 の時だけ表示されるようになります。ただし、この効果は\color コマンドによる色の変更が可能な範囲に限ります。

tikz の描画も当然解答として入力可能ですが、

```
Input
1 \KKran{
2   \小問番号{6}\小問欄{9}{6}[center=\KaitouInput{%
3     \begin{tikzpicture}
4       \draw[->] (0, -.3) -- (0, 2.5) node[above] {$y$};
5       \draw[->] (-2, 0) -- (2, 0) node[right] {$x$};
6       \filldraw (0, 0) circle (.5pt) node[below left] {$\mathrm{O}$};
7       \draw[domain=-1.5:1.5, samples=100, thick, blue] plot (\x, {\x*\x}); \% こ
      こ!
8     \end{tikzpicture}
9   }]]
10 }
```



のように明示的に色を指定した場合、そこだけは\KaitouInput の効果範囲外となることに注意しましょう。

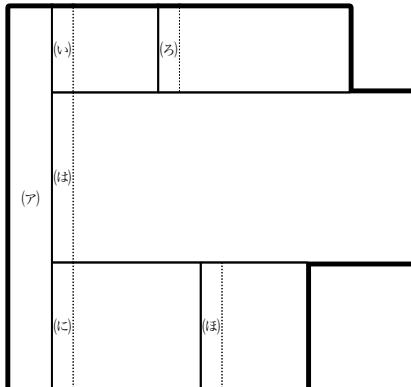
### 6 大問ごとの組み方

大問を組むとなる場合、\大問番号 というコマンドで番号をつけ、段ごとに\小問欄などを並べていきます。段をずらす際には\GoDown というコマンドを使用していきます。

### Input

```
1 % 構文
2 \大問番号[横幅]{縦幅}{番号}
3 % デフォルト
4 % 横幅 : .5
5 % 番号 : アラビア数字 (\kakkoに入っている)
6
7 \GoDown{下に降りたいマス目数}
8
9 % 使用例
10 \KKran[3pt]{%
11   \大問番号[1]{9}
12   \小問番号{2}{2}\小問欄{2}{2}\小問番号{2}\小問欄{4}{2}\GoDown{2}
13   \小問番号{4}\小問欄{8}{4}\GoDown{4}
14   \小問番号{3}\小問欄{3}{3}\小問番号{3}\小問欄{2}{3}
15 }[shoumon=いろは,daimon=ア]
```

### Output



大問番号をある値にしたいという場合、\SetDaimon{99}のように指定します。

## 7 記述解答欄

記述問題専用の解答欄として、マス目ありのもの、なしのものの2種類の解答欄を用意しています。

注意点として、\linewidth を上回る横幅を解答欄が占めるような組み方をしてはならないというのがあります。エラーにはなりませんが、大問と大問との間隔が余計に1行分大きくなってしまい

ます。

### Input

```
1 % 構文
2 \小問マス目[文字数下限]{文字数上限}[欄内記入]
3 \小問記述[文字数上限][欄内記入]
4 % デフォルト
5 % 文字数下限：文字数上限と同じ値
6 % 欄内記入：空集合
7
8 % 使用例
9 \KKran[3pt]{%
10   \大問番号[1]{7}
11   \小問番号{1}\小問マス目[4]{6}\GoDown{1}
12   \小問番号{2}\小問記述{40}\GoDown{2}
13   \小問番号{4}\小問マス目[50]{75}
14 }
```

### Output

(1)					
(2)					
(2)					
(3)					

また、ここに模範解答を入力する際は半角英数字や約物を全角 1 マスに適切に拡大縮小するため、必要に応じて\ichimoji というコマンド (KKsymbols パッケージが提供していますが、本パッケージは内部的に KKsymbols パッケージを読み込むため使用可能です。) を使用します。

### Input

```
1 % 使用例
2 \KKran[3pt]{%
3   \大問番号[1]{3}
4   \小問番号{1}\小問マス目[4]{6}[\KaitouInput{\ichimoji*{12}\ichimoji*{3}番目\}
```

```

ichimoji*{。}]\GoDown{1}
5 \小問番号{2}\小問マス目{40}[\KaitouInput{\ichimoji*{「}日本に\ichimoji*{Ma}\ichimoji*{tt}\ichimoji*{he}\ichimoji*{w\phantom{w}}=\ichimoji*{Pe}\ichimoji*{rr}\ichimoji*{y\phantom{y}}提督が来たから。}\ichimoji*{」}という話であります。}]
6 }

```

**Output**

## 8 マークシート

マークシートの作り方は、\MarkArrayMake でひとまず必要な配列を作成しておき、\マークシートコマンドで配置します。この機能に関しては、横書きモードでのみ使用されることを想定していることに注意してください<sup>1)</sup>。

**Input**

```

1 % 構文
2 \MarkArrayMake{配列名}{|要素1|要素2|...|要素n|}
3 \マークシート{配置幅}{配列格納}[正解番号]
4
5 % 使用例
6 \MarkArrayMake{テストA}{|$\\pm$|0|1|2|3|}
7 \MarkArrayMake{テストB}{|ア|イ|ウ|エ|オ|}
8 \\Kkran[3pt]{%
9 \\大問番号[1]{8}
10 \\小問番号{1}\\小問欄{6}{1}[center=\\マークシート{5}{\\テストAマーク配列}{4}]\GoDown{1}
11 \\小問番号{1}\\小問欄{6}{1}[center=\\マークシート{5}{\\テストAマーク配列}{1}]\GoDown{1}

```

1) 縦書き環境に入っても出力が著しく乱れたりエラーになったりはしませんが、そもそもマークシートは横に楕円を並べるものであるため、縦書きの文書と併用する場合には \lljtext などと併用し部分横書きを使うことを推奨します。

```

12  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストAマーク配列}{4}]\\
GoDown{1}
13  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストBマーク配列}{3}]\\
GoDown{1}
14  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストBマーク配列}{2}]\\
GoDown{1}
15  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストBマーク配列}{3}]\\
GoDown{1}
16  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストBマーク配列}{4}]\\
GoDown{1}
17  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストBマーク配列}{3}]\\
GoDown{1}
18 }[shoumon=--,daimon=ア]

```

### Output

(一)	⊕	⓪	①	❷	③
(二)	●	⓪	①	❷	③
(三)	⊕	⓪	①	❷	③
(四)	ⓧ	ⓧ	●	⊕	ⓧ
(五)	ⓧ	●	ⓧ	⊕	ⓧ
(六)	ⓧ	ⓧ	●	⊕	ⓧ
(七)	ⓧ	ⓧ	ⓧ	❷	ⓧ
(八)	ⓧ	ⓧ	●	⊕	ⓧ

\マークシート{配置幅}{配列格納}{正解番号} の第3引数で指定した番号を  $n \in \mathbb{N}$  として、作成した配列の  $n$  番目が黒く塗られる仕様となっており、模範解答の入力はこれで行います。kaitouhyouji=0 の時は塗られず、kaitouhyouji=1 のときにのみ黒く塗った部分が表示されます。

## 9 サンプル

### Input

```

1 \documentclass[jlreq]
2
3 \usepackage[kaitouhyouji=1,gridmax=20,kaitoucolor=red]{KKran}
4

```

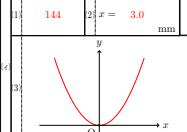
```

5  \begin{document}
6  \KKran{%
7    \大問番号{9}
8    \小問番号{2}\小問欄{2}{2}[center=\KaitouInput{ア}]\小問番号{2}\小問中欄{5}{2}[
9      west=人物: ,center=\KaitouInput{松尾},east=芭蕉]\小問欄{6}{2}[west=作品: ,
10     center=\KaitouInput{奥の細道}]\GoDown{2}
11   \小問番号{2}\小問欄{4}{2}[center=\KaitouInput{つわもの}]\小問番号{2}\小問欄
12   {2}{2}[center=\KaitouInput{ウ}]\小問番号{2}\小問欄{2}{2}[center=\KaitouInput{
13     工}]
14   \小問番号{2}\小問欄{4}{2}[center=\KaitouInput{片雲の風}]
15   \小問番号{2}\小問欄{5}{2}[center=\KaitouInput{春夜宴桃李園序}]\GoDown{2}
16   \小問番号{4}\小問マス目{45}{65}[\KaitouInput{李白の著名な詩を元にした\ichimoji
17   *{「}月日は百代の過客\ichimoji*{」}という表現を引いて旅に主題を仄めかしつつ\ichimoji*{、}滑らかに自身の紀行文に主眼を移す役割\ichimoji*{。}}]\GoDown{4}
18   \小問番号{1}\小問マス目{7}[\KaitouInput{道祖神の招き}]%
19 }[shoumon=a,daimon=ア]
20 \bigskip
21
22 \KKran{%
23   \大問番号{7}\小問番号{2}\小問欄{3}{2}[center=\KaitouInput{144}]\小問番号{2}\小
24   問欄{4}{2}[south east={\$mathrm{mm}\$},center=\KaitouInput{\$3.0\$}, west={\$x
25   =\$}]\GoDown{2}
26   \小問番号{5}\小問欄{8}{5}[center={\KaitouInput{%
27     \begin{tikzpicture}
28       \draw[domain=-1.5:1.5, samples=100, thick] plot (\x, {\x*\x});
29       \draw[->, black] (0, -.3) -- (0, 2.5) node[above] {\$y\$};
30       \draw[->, black] (-2, 0) -- (2, 0) node[right] {\$x\$};
31       \filldraw[black] (0, 0) circle (.5pt) node[below left] {\$mathrm{0}\$};
32     \end{tikzpicture}}}]
33 }[daimon=ア]
34 \bigskip
35
36 \MarkArrayMake{テストA}{|$pm$|0|1|2|3|}
37 \MarkArrayMake{テストB}{|ア|イ|ウ|エ|オ|}
38 \KKran{%
39   \大問番号{8}
40   \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストAマーク配列}{4}]\GoDown{1}

```

```
34  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストAマーク配列}{1}]\\
35  GoDown{1}
36  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストAマーク配列}{4}]\\
37  GoDown{1}
38  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストBマーク配列}{3}]\\
39  GoDown{1}
40  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストBマーク配列}{2}]\\
41  GoDown{1}
42  \小問番号{1}\小問欄{6}{1}[center=\マークシート{5}{\テストBマーク配列}{3}]\\
43  GoDown{1}
44 }[shoumon=—,daimon=ア]
45
46 \end{document}
```

## Output

a	ア	b	人物： 松尾 芭蕉	作品： 奥の細道
c	つわもの	d	ウ	e
f	エ	フ	片雲の風	春夜宴桃李園序
李白の著名な詩を元にした「月夜は百代の過客」という表現を引いて旅に主題を仄めかしつつ、滑らかに自身の絶句文に主眼を移す役割。				
道祖神の招き：				
1	144	2	$x = 3.0$	mm
				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				
54				
55				
56				
57				
58				
59				
60				
61				
62				
63				
64				
65				
66				
67				
68				
69				
70				
71				
72				
73				
74				
75				
76				
77				
78				
79				
80				
81				
82				
83				
84				
85				
86				
87				
88				
89				
90				
91				
92				
93				
94				
95				
96				
97				
98				
99				
100				
101				
102				
103				
104				
105				
106				
107				
108				
109				
110				
111				
112				
113				
114				
115				
116				
117				
118				
119				
120				
121				
122				
123				
124				
125				
126				
127				
128				
129				
130				
131				
132				
133				
134				
135				
136				
137				
138				
139				
140				
141				
142				
143				
144				
145				
146				
147				
148				
149				
150				
151				
152				
153				
154				
155				
156				
157				
158				
159				
160				
161				
162				
163				
164				
165				
166				
167				
168				
169				
170				
171				
172				
173				
174				
175				
176				
177				
178				
179				
180				
181				
182				
183				
184				
185				
186				
187				
188				
189				
190				
191				
192				
193				
194				
195				
196				
197				
198				
199				
200				
201				
202				
203				
204				
205				
206				
207				
208				
209				
210				
211				
212				
213				
214				
215				
216				
217				
218				
219				
220				
221				
222				
223				
224				
225				
226				
227				
228				
229				
230				
231				
232				
233				
234				
235				
236				
237				
238				
239				
240				
241				
242				
243				
244				
245				
246				
247				
248				
249				
250				
251				
252				
253				
254				
255				
256				
257				
258				
259				
260				
261				
262				
263				
264				
265				
266				
267				
268				
269				
270				
271				
272				
273				
274				
275				
276				
277				
278				
279				
280				
281				
282				
283				
284				
285				
286				
287				
288				
289				
290				
291				
292				
293				
294				
295				
296				
297				
298				
299				
300				
301				
302				
303				
304				
305				
306				
307				
308				
309				
310				
311				
312				
313				
314				
315				
316				
317				
318				
319				
320				
321				
322				
323				
324				
325				
326				
327				
328				
329				
330				
331				
332				
333				
334				
335				
336				
337				
338				
339				
340				
341				
342				
343				
344				
345				
346				
347				
348				
349				
350				
351				
352				
353				
354				
355				
356				
357				
358				
359				
360				
361				
362				
363				
364				
365				
366				
367				
368				
369				
370				
371				
372				
373				
374				
375				
376				
377				
378				
379				
380				
381				
382				
383				
384				
385				
386				
387				
388				
389				
390				
391				
392				
393				
394				
395				
396				
397				
398				
399				
400				
401				
402				
403				
404				
405				
406				
407				
408				
409				
410				
411				
412				
413				
414				
415				
416				
417				
418				
419				
420				
421				
422				
423				

portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

## 11 Version History

- v1.0.0 (2025/11/23) — Initial public release.
- v1.1.0 (2025/12/23) — Changed internal behavior in order to follow KKsymbols v2.0.0
- v1.1.2 (2026/01/02) — Added license file and improved readme file. In addition, the manual has been updated to reflect bug fixes introduced in luatexja version 20260107.0.

## 12 Source Code

```
\NeedsTeXFormat{LaTeX2e}
\ProvidesPackage{KKran}[2025/01/08, Version 1.1.2]
\RequirePackage{calc}
\RequirePackage{tikz}
\RequirePackage{xcolor}
\RequirePackage{KKsymbols}%%
\usetikzlibrary{shapes}
\usetikzlibrary{calc}
\RequirePackage{kvoptions}
\RequirePackage{luacode}
\RequirePackage{etoolbox}

\SetupKeyvalOptions{%
  family=kkran,%
  prefix=kkran@%
}
\DeclareStringOption[1]{kaitouhyouji}
\DeclareStringOption[red]{kaitoucolor}
\DeclareStringOption[20]{gridmax}
\DeclareStringOption[20]{nongridmax}
\DeclareStringOption[2\zw]{unit}
\DeclareStringOption[.7pt]{wakuwidth}
\DeclareStringOption[.35pt]{tensenwakuwidth}
\DeclareStringOption[.5pt]{tensenon}
\DeclareStringOption[.7pt]{tensenoff}
\DeclareStringOption[0]{clsadjust}
```

```

\ProcessKeyvalOptions*
```

```

\ifnum\number\kkran@clsadjust=1
  \RequirePackage[scale=1]{luatexja-fontspec}
  \RequirePackage[deluxe,expert]{luatexja-preset}
\else
  \ifnum\number\kkran@clsadjust=0
  \else
    \errmessage{Error: clsadjust option requires to be 0 or 1.}%
  \fi
\fi
```

```

\NewDocumentCommand{\KaitouInput}{m}{%
\ifnum\number\kkran@kaitouyouji=1
  {\color{\kkran@kaitoucolor}\#1}%
\else
  \ifnum\number\kkran@kaitouyouji=0
    {\color{white}\#1}%
  \else
    \errmessage{Error: kaitouyouji option requires to be 0 or 1.}%
  \fi%
\fi%
}
```

```

\newdimen\width@KKran
\width@KKran=\kkran@unit

\newdimen\waku@KKran \waku@KKran=\kkran@wakuwidth
\newdimen\tensenwaku@KKran \tensenwaku@KKran =\kkran@tensenwakuwidth
```

```

\def\modai@bangou@wd{0.5}
\def\mondaiposition@tmp{0}
\def\mondaiposition@y@tmp{0}

\def\mondaidash@pat@on{\kkran@tensenon}
\def\mondaidash@pat@off{\kkran@tensenoff}

\newcount\NUM@mondaiposition@y@tmp{0}
\newcount\NUM@shoumon
```

```

% 縦書きの時のみ仕様\kakko{\RevBangou{あ}}みたいに
% KKsymbolsがv2.0.0から\RotTateを使って中身だけ回転させるか否かを決めるようにするので、それに対応。
\NewDocumentCommand{\RevBangou}{m}{%
\ifnum\ltjgetparameter{direction}=3%
  \rotatebox[origin=c]{-90}{\#1}%
\else%
  \#1%

```

```

\fi%
}

% カウンタを設定するため
\NewDocumentCommand{\SetDaimon}{m}{\NUM@mondai=#1}
\NewDocumentCommand{\SetShoumon}{m}{\NUM@shoumon=#1}

\NewDocumentCommand{\daimon@bangou@yokotate}{}{%
\ifnum\ltjgetparameter{direction}=3%
\def\rotate@or@not@daimon{0}%
\else
\def\rotate@or@not@daimon{0}%
\fi%
}
\NewDocumentCommand{\how@to@count@daimon@bangou}{}{%
\kakko{\number\NUM@mondai}%
}
\NewDocumentCommand{\Daimon@Box@AQN}{O{.5} m o }{%
\begin{tikzpicture}[baseline=(current bounding box.north)]
\draw[rectangle, minimum width=\width@KKran, minimum height=0.5cm, inner sep=0pt] (0,0) rectangle (\width@KKran,0.5);
\node[center, anchor=center, overlay, rotate=\rotate@or@not@daimon]{};
\end{tikzpicture}%
}
\AtEndDocument{\pgfmathparse{\mondai@position@tmp + \mondai@bangou@wd}%
\edef\mondai@position@tmp{\pgfmathresult}%
}

\NewDocumentCommand{\shoumon@bangou@yokotate}{}{%
\ifnum\ltjgetparameter{direction}=3%
\def\rotate@or@not@shoumon{0}%
\else
\def\rotate@or@not@shoumon{0}%
\fi%
}
\NewDocumentCommand{\how@to@count@shoumon@bangou}{}{%
\kakko{\number\NUM@shoumon}%
}
\NewDocumentCommand{\Shoumon@Box@AQN}{O{.5} m o }{%
\begin{tikzpicture}[baseline=(current bounding box.north)]
\draw[rectangle, minimum width=\width@KKran, minimum height=0.5cm, inner sep=0pt] (0,0) rectangle (\width@KKran,0.5);
\node[center, anchor=center, overlay, rotate=\rotate@or@not@shoumon]{};
\end{tikzpicture}%
}
\AtEndDocument{\pgfmathparse{\mondai@position@tmp + \mondai@bangou@wd}%
\edef\mondai@position@tmp{\pgfmathresult}%
}

\NewDocumentCommand{\tensenwaku@yokotate}{}{%
\ifnum\ltjgetparameter{direction}=3%
\def\rotate@or@not@tensenwaku{0}%
\else
\def\rotate@or@not@tensenwaku{0}%
\fi%
}

```

```

mondai@dash@pat@off] (\mondai@position@tmp\width@KKran+\#1\width@KKran,-\
mondai@position@y@tmp\width@KKran) -- ++ (0,- \#2\width@KKran);
\draw[line width=\waku@KKran] (\mondai@position@tmp\width@KKran+\#1\width@KKran,-\
mondai@position@y@tmp\width@KKran- \#2\width@KKran) -- ++ (-\#1\width@KKran,0);

\node[anchor=center,overlay
,rotate=\rotate@or@not@shoumon
]
at (\mondai@position@tmp\width@KKran+.5*\#1\width@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-
.5*\#2\width@KKran) {\scalebox{.8}{\IfNoValueTF{\#3}{\how@to@count@shoumon@bangou}{\#3}}};

\pgfmathparse{\mondai@position@tmp + \#1}%
\edef\mondai@position@tmp{\pgfmathresult}%
}

\define@key{Shoumon@Box@A}{west}{%
\def\westtext@Shoumon@Box@A{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@A}{center}{%
\def\center{text@Shoumon@Box@A{\#1}}%
}
\define@key{Shoumon@Box@A}{east}{%
\def\easttext@Shoumon@Box@A{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@A}{north west}{%
\def\nwtext@Shoumon@Box@A{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@A}{north east}{%
\def\netext@Shoumon@Box@A{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@A}{south west}{%
\def\swtext@Shoumon@Box@A{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@A}{south east}{%
\def\setext@Shoumon@Box@A{\#1}%
}
\NewDocumentCommand{\reset@Shoumon@Box@A}{%
\def\westtext@Shoumon@Box@A{}%
\def\center{text@Shoumon@Box@A{}%}
\def\easttext@Shoumon@Box@A{}%
\def\nwtext@Shoumon@Box@A{}%
\def\netext@Shoumon@Box@A{}%
\def\swtext@Shoumon@Box@A{}%
\def\setext@Shoumon@Box@A{}%
}
\NewDocumentCommand{\Shoumon@Box@A}{ m m O{} }{%
\reset@Shoumon@Box@A\setkeys{Shoumon@Box@A}{#3}%
}

% 左上から反時計回りに A, B, C, D を定義

```

```

\path (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) coordinate (
  A@Shoumon@Box@A)
  -- ++(0,-#2\width@KKran) coordinate (B@Shoumon@Box@A)
  -- ++(#1\width@KKran,0) coordinate (C@Shoumon@Box@A)
  -- ++(0,#2\width@KKran) coordinate (D@Shoumon@Box@A);

% 箱の描画
\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \monday@dash@pat@on off \
  \monday@dash@pat@off] (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) -- ++ (0,- #2\width@KKran);
\draw[line width=\waku@KKran] (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) -- ++ (#1\width@KKran,0) -- ++ (0,- #2\width@KKran) -- ++ (-#1\width@KKran ,0);

% 文字列などの挿入用
\node[overlay, anchor=center] at ($(A@Shoumon@Box@A)!0.5!(C@Shoumon@Box@A)$) {\centertext@Shoumon@Box@A};
\node[overlay, anchor=west] at ($(A@Shoumon@Box@A)!0.5!(B@Shoumon@Box@A)$) {\westtext@Shoumon@Box@A};
\node[overlay, anchor=east] at ($(C@Shoumon@Box@A)!0.5!(D@Shoumon@Box@A)$) {\easttext@Shoumon@Box@A};
\node[overlay, anchor=north west] at (A@Shoumon@Box@A) {\nwtext@Shoumon@Box@A};
\node[overlay, anchor=north east] at (D@Shoumon@Box@A) {\netext@Shoumon@Box@A};
\node[overlay, anchor=south west] at (B@Shoumon@Box@A) {\swtext@Shoumon@Box@A};
\node[overlay, anchor=south east] at (C@Shoumon@Box@A) {\setext@Shoumon@Box@A};

% 座標の更新
\pgfmathparse{\monday@position@tmp + #1}%
\edef\monday@position@tmp{\pgfmathresult}%
}

\define@key{Shoumon@Box@B}{west}{%
  \def\westtext@Shoumon@Box@B{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@B}{center}{%
  \def\centertext@Shoumon@Box@B{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@B}{east}{%
  \def\easttext@Shoumon@Box@B{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@B}{north west}{%
  \def\nwtext@Shoumon@Box@B{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@B}{north east}{%
  \def\netext@Shoumon@Box@B{\#1}%
}
\define@key{Shoumon@Box@B}{south west}{%
  \def\swtext@Shoumon@Box@B{\#1}%
}

```

```

}

\define@key{Shoumon@Box@B}{south east}{%
  \def\settext@Shoumon@Box@B{\#1}%
}
\NewDocumentCommand{\reset@Shoumon@Box@B}{}{%
  \def\westtext@Shoumon@Box@B{}%
  \def\centertext@Shoumon@Box@B{}%
  \def\easttext@Shoumon@Box@B{}%
  \def\nwtext@Shoumon@Box@B{}%
  \def\ne{text@Shoumon@Box@B}%
  \def\swtext@Shoumon@Box@B{}%
  \def\settext@Shoumon@Box@B{}%
}
\NewDocumentCommand{\Shoumon@Box@B}{ m m O{} }{%
  \reset@Shoumon@Box@B\setkeys{Shoumon@Box@B}{#3}%

% 左上から反時計回りに A, B, C, D を定義
\path (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) coordinate (A@Shoumon@Box@B)
-- ++(0,-#2\width@KKran) coordinate (B@Shoumon@Box@B)
-- ++(#1\width@KKran,0) coordinate (C@Shoumon@Box@B)
-- ++(0,#2\width@KKran) coordinate (D@Shoumon@Box@B);

% 箱の描画
\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \monday@dash@pat@on off \
      \monday@dash@pat@off] (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) -- ++ (0,- #2\width@KKran);
\draw[line width=\waku@KKran] (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) -- ++ (#1\width@KKran,0);
\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \monday@dash@pat@on off \
      \monday@dash@pat@off] (\monday@position@tmp\width@KKran+#1\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) -- ++ (0,- #2\width@KKran);
\draw[line width=\waku@KKran] (\monday@position@tmp\width@KKran+#1\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran- #2\width@KKran) -- ++ (-#1\width@KKran,0);

% 文字列などの挿入用
\node[overlay, anchor=center] at ($ (A@Shoumon@Box@B) !0.5! (C@Shoumon@Box@B) ) { \
  \centertext@Shoumon@Box@B};
\node[overlay, anchor=west] at ($ (A@Shoumon@Box@B) !0.5! (B@Shoumon@Box@B) ) { \
  \westtext@Shoumon@Box@B};
\node[overlay, anchor=east] at ($ (C@Shoumon@Box@B) !0.5! (D@Shoumon@Box@B) ) { \
  \easttext@Shoumon@Box@B};
\node[overlay, anchor=north west] at (A@Shoumon@Box@B) {\nwtext@Shoumon@Box@B};
\node[overlay, anchor=north east] at (D@Shoumon@Box@B) {\ne{text}@Shoumon@Box@B};
\node[overlay, anchor=south west] at (B@Shoumon@Box@B) {\swtext@Shoumon@Box@B};
\node[overlay, anchor=south east] at (C@Shoumon@Box@B) {\settext@Shoumon@Box@B};

% 座標の更新
\pgfmathparse{\monday@position@tmp + #1}%
\edef\monday@position@tmp{\pgfmathresult}%

```

```

}

\newcommand{\masume@text@KKran}[1]{%
\begin{group}%
\ltxsetparameter{kanjiskip=0pt}%
\ltxsetparameter{xkanjiskip=0pt}%
\setlength{\baselineskip}{\dimexpr\unit@KKran\relax}%
\fontsize{\unit@KKran}{\baselineskip}\selectfont%
{#1}%
\setlength{\lineskiplimit}{-99mm}%
\par%
\endgroup%
}
\newdimen\unit@KKran
\unit@KKran=\kkran@unit
\NewDocumentCommand{\Shoumon@Grid@A}{ O{#2} m 0{} }{%
\def\grid@max@A{#2}\def\grid@min@A{#1}%
\ifnum\grid@max@A<\grid@min@A% 大小がおかしい時はerror
\errmessage{Error: \grid@max@A (\the\grid@max@A) must be greater than or equal to \
\grid@min@A (\the\grid@min@A).}%
\fi%
\def\grid@x@A{\kkran@gridmax}% 可変にしてもいい
\pgfmathtruncatemacro{\shou@grid@max@A}{\grid@max@A / \grid@x@A}%
\pgfmathtruncatemacro{\amari@grid@max@A}{\nod(\grid@max@A,\grid@x@A)}%
\pgfmathtruncatemacro{\max@minus@amari@grid@max@A}{\grid@x@A-\amari@grid@max@A}%
\pgfmathtruncatemacro{\shou@grid@min@A}{\grid@min@A / \grid@x@A}%
\pgfmathtruncatemacro{\amari@grid@min@A}{\mod(\grid@min@A,\grid@x@A)}%
\pgfmathtruncatemacro{\min@minus@amari@grid@min@A}{\grid@x@A-\amari@grid@min@A}%

\ifnum\grid@min@A<\grid@x@A% minの方の描画
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (\mondai@position@tmp\width@KKran,-\
mondai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- (\mondai@position@tmp\width@KKran+\
\amari@grid@min@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran);
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (\mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@min@A\unit@KKran,-\
\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- (\\
mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@min@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran+\
\width@KKran+\shou@grid@min@A\unit@KKran);
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (\mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@min@A\unit@KKran,-\
\mondai@position@y@tmp\width@KKran+\shou@grid@min@A\unit@KKran) -- (\\
mondai@position@tmp\width@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran);
\else
\ifnum\amari@grid@min@A=0% 余り0の方
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (\mondai@position@tmp\width@KKran,-\
mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@min@A\unit@KKran) -- (\\
mondai@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@min@A\unit@KKran);
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (\mondai@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@min@A\unit@KKran) -- (\\
mondai@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@min@A\unit@KKran);
\fi
\fi
}

```

```

width@KKran);
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (\mon dai@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\
unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran) -- (\mon dai@position@tmp\
width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran);

\else% 余り\neq0の方
\coordinate (A@amari@non@zero) at (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\
\mon dai@position@y@tmp\width@KKran);%
\coordinate (B@amari@non@zero) at (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\
\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@min@A\unit@KKran-\unit@KKran);%
\coordinate (C@amari@non@zero) at (\mon dai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@min@A\
unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@min@A\unit@KKran-\\
unit@KKran);%
\coordinate (D@amari@non@zero) at (\mon dai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@min@A\
unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@min@A\unit@KKran);%
\coordinate (E@amari@non@zero) at (\mon dai@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\
unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@min@A\unit@KKran);%
\coordinate (F@amari@non@zero) at (\mon dai@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\
unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran);%

\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (B@amari@non@zero) -- (C@amari@non@zero);
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (C@amari@non@zero) -- (D@amari@non@zero);
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (D@amari@non@zero) -- (E@amari@non@zero);
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (E@amari@non@zero) -- (F@amari@non@zero);
\draw[overlay,line width=\waku@KKran] (F@amari@non@zero) -- (A@amari@non@zero);
\fi
\fi

\ifnum\grid@max@A<\grid@x@A% maxの方の描画
% 垂直線（左端除去）
\foreach \x in {1,2,...,\amari@grid@max@A} {
\draw[dashed,line width=\tensenwaku@KKran]
($(\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran) + (\x\
unit@KKran,0)$)
-- ++(0,-\unit@KKran);
}

\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \mon dai@dash@pat@on off \
mon dai@dash@pat@off] (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\
width@KKran) -- (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\
width@KKran-\unit@KKran);

\draw[line width=\waku@KKran]
(\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- %
1. 底辺の始点（左下の角）
(\mon dai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@max@A\unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\
width@KKran-\unit@KKran) -- % 2. 底辺の終点（右下の角）
(\mon dai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@max@A\unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\
width@KKran+\shou@grid@max@A\unit@KKran) -- % 3. 右の縦の辺（右上の角）
(\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran+\shou@grid@max@A\
unit@KKran); % 4. 上辺の終点（左上の角）

```

```

\node[anchor=north west,inner sep=0pt] at (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\
    \mondaio@position@y@tmp\width@KKran+\shou@grid@max@A\unit@KKran) {\masume@text@KKran
    {#3}};% 最後に文字

\pgfmathparse{\mondaio@position@tmp + \grid@max@A}%
\edef\mondaio@position@tmp{\pgfmathresult}%
\else
\ifnum\amari@grid@max@A=0% 余り0の方
    % 座標の短縮
\coordinate (P@amarizer0) at (\mondaio@position@tmp\width@KKran, -\mondaio@position@y@tmp\
    \width@KKran);%
\def\H{\shou@grid@max@A\unit@KKran}

% 垂直線（左端除去）
\foreach \x in {1,2,...,\grid@x@A} {
    \draw[dashed, line width=\tensenwaku@KKran]
        ($(\P@amarizer0) + (\x\unit@KKran,0)$)
        -- ++(0,-\shou@grid@max@A\unit@KKran);
}

% 水平線
\foreach \y in {0,1,...,\shou@grid@max@A} {
    \draw[dashed, line width=\tensenwaku@KKran]
        ($(\P@amarizer0) + (0,-\y\unit@KKran)$)
        -- ++(\grid@x@A\unit@KKran,0);
}

\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \mondaio@dash@pat@on off \
    \mondaio@dash@pat@off] (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran) -- (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran);

\draw[line width=\waku@KKran]
    (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran) -- % 始点 A
    (\mondaio@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran) -- % 終点 B
    (\mondaio@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran) -- % 終点 C
    (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran); % 終点 D

\node[anchor=north west,inner sep=0pt] at (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\
    \mondaio@position@y@tmp\width@KKran) {\parbox{\grid@x@A\unit@KKran}{\masume@text@KKran{#3}}};% 最後に文字

\else% 余り\neq0の方
\coordinate (A@amar0@non@zero) at (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\
    \mondaio@position@y@tmp\width@KKran);%
\coordinate (B@amar0@non@zero) at (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\
    \mondaio@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran-\unit@KKran);%

```

```

\coordinate (C@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@max@A\
    unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran-\
    unit@KKran);%
\coordinate (D@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@max@A\
    unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran);%
\coordinate (E@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\
    unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran);%
\coordinate (F@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\
    unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran);%

% 垂直線（左端除去）
\foreach \x in {1,2,...,\amari@grid@max@A} {%
    \draw[dashed, line width=\tensenwaku@KKran]
        ($(\A@amari@non@zero) + (\x\unit@KKran,0)$)
        -- +(0,-\shou@grid@max@A\unit@KKran-\unit@KKran);
}
\foreach \x in {1,2,...,\max@minus@amari@grid@max@A} {%
    \draw[dashed, line width=\tensenwaku@KKran]
        ($(D@amari@non@zero) + (\x\unit@KKran,0)$)
        -- +(0,\shou@grid@max@A\unit@KKran);
}

% 水平線
\foreach \y in {0,1,...,\shou@grid@max@A} {%
    \draw[dashed, line width=\tensenwaku@KKran]
        ($(\A@amari@non@zero) + (0,-\y\unit@KKran)$)
        -- +(\amari@grid@max@A\unit@KKran,0);
}
\foreach \y in {0,1,...,\shou@grid@max@A} {%
    \draw[dashed, line width=\tensenwaku@KKran]
        ($(D@amari@non@zero) + (0,\y\unit@KKran)$)
        -- +(\max@minus@amari@grid@max@A\unit@KKran,0);
}

\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \mondai@dash@pat@on off \
    \mondai@dash@pat@off] (\A@amari@non@zero) -- (\B@amari@non@zero);
\draw[line width=\waku@KKran] (\B@amari@non@zero) -- (\C@amari@non@zero)
-- (\D@amari@non@zero) -- (\E@amari@non@zero) -- (\F@amari@non@zero) -- (\A@amari@non@zero
);

\node[anchor=north west, inner sep=0pt] at (\A@amari@non@zero) {\parbox{\grid@x@A\unit@KKran}{\masume@text@KKran{#3}}};% 最後に文字
\fi
\pgfmathparse{\mondai@position@tmp + \grid@x@A}%
\edef\mondai@position@tmp{\pgfmathresult}%
\fi
}

\NewDocumentCommand{\Shoumon@NonGrid@A}{ m O{} }{%
\def\nongrid@max@A{#1}%

```

```

\def\nongrid@A{20}%
\pgfmathtruncatemacro{\shou@nongrid@max@A}{\nongrid@max@A / \nongrid@x@A}%
\pgfmathtruncatemacro{\amari@nongrid@max@A}{mod(\nongrid@max@A,\nongrid@x@A)}%
\pgfmathtruncatemacro{\max@minus@amari@nongrid@max@A}{\nongrid@x@A-\amari@nongrid@max@A}%

\ifnum\nongrid@max@A<\nongrid@x@A% maxの方の描画のみ
\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \mon dai@dash@pat@on off \
mondai@dash@pat@off] (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran) -- (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran);
\draw[line width=\waku@KKran]
(\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- %
1. 底辺の始点 (左下の角)
(\mon dai@position@tmp\width@KKran+\amari@nongrid@max@A\unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- % 2. 底辺の終点 (右下の角)
(\mon dai@position@tmp\width@KKran+\amari@nongrid@max@A\unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran+\shou@nongrid@max@A\unit@KKran) -- % 3. 右の縦の
辺 (右上の角)
(\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran+\shou@nongrid@max@A\unit@KKran); % 4. 上辺の終点 (左上の角)

\node[anchor=north west,inner sep=0pt] at (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran+\shou@nongrid@max@A\unit@KKran) {%
masume@text@KKran{\#2}};% 最後に文字

\pgfmathparse{\mon dai@position@tmp + \nongrid@max@A}%
\edef\mon dai@position@tmp{\pgfmathresult}%
\else
\ifnum\amari@nongrid@max@A=0% 余り0の方
% 座標の短縮
\coordinate (P@amarizer0) at (\mon dai@position@tmp\width@KKran, -\mon dai@position@y@tmp\width@KKran);
\def\H{\shou@nongrid@max@A\unit@KKran}

% 水平線
\foreach \y in {0,1,...,\amari@nongrid@max@A} {
\draw[dashed,line width=\tensenwaku@KKran]
($ (P@amarizer0) + (0,-\y\unit@KKran)$)
-- ++(\nongrid@x@A\unit@KKran,0);
}

\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \mon dai@dash@pat@on off \
mondai@dash@pat@off] (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran) -- (\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran);
\draw[line width=\waku@KKran]
(\mon dai@position@tmp\width@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran) -- % 始点 A
(\mon dai@position@tmp\width@KKran+\nongrid@x@A\unit@KKran,-\mon dai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran) -- % 終点 B

```

```

(\monday@position@tmp\width@KKran+\nongrid@x@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\
width@KKran) -- % 終点 C
(\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran); % 終点 D

\node[anchor=north west,inner sep=0pt] at (\monday@position@tmp\width@KKran,-\
\monday@position@y@tmp\width@KKran) {\parbox{\nongrid@x@A\unit@KKran}{\
\masume@text@KKran{#2}}};% 最後に文字

\else% 余り\neq0の方
\coordinate (A@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran,-\
\monday@position@y@tmp\width@KKran);%
\coordinate (B@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran,-\
\monday@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran-\unit@KKran);%
\coordinate (C@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran+\
\amari@nongrid@max@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\
\shou@nongrid@max@A\unit@KKran-\unit@KKran);%
\coordinate (D@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran+\
\amari@nongrid@max@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\
\shou@nongrid@max@A\unit@KKran);%
\coordinate (E@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran+\nongrid@x@A\
unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran);%
\coordinate (F@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran+\nongrid@x@A\
unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran);%

% 水平線
\foreach \y in {0,1,...,\shou@nongrid@max@A} {%
\draw[dashed,line width=\tensenwaku@KKran]
($(\A@amari@non@zero) + (0,-\y\unit@KKran)$)
-- ++(\nongrid@x@A\unit@KKran,0);
}
\draw[dashed,line width=\tensenwaku@KKran] % 下ブロック
($(\D@amari@non@zero) + (0,\shou@nongrid@max@A\unit@KKran)$)
-- ++(\max@minus@amari@nongrid@max@A\unit@KKran,0);

\draw[line width=\tensenwaku@KKran, dash pattern=on \monday@dash@pat@on off \
\monday@dash@pat@off] (\A@amari@non@zero) -- (\B@amari@non@zero);
\draw[line width=\waku@KKran] (\B@amari@non@zero) -- (\C@amari@non@zero)
-- (\D@amari@non@zero) -- (\E@amari@non@zero) -- (\F@amari@non@zero) -- (\A@amari@non@zero
);

\node[anchor=north west,inner sep=0pt] at (\A@amari@non@zero) {\parbox{\nongrid@x@A\unit@KKran}{\masume@text@KKran{#2}}};% 最後に文字
\fi
\pgfmathparse{\monday@position@tmp + \nongrid@x@A}%
\edef\monday@position@tmp{\pgfmathresult}%
\fi
}

\NewDocumentCommand{\GoDown}{m}{%
\pgfmathparse{\monday@position@y@tmp + #1}%

```

```

\edef\mondaio@position@y@tmp{\pgfmathresult}%
\def\mondaio@position@tmp{0}%
\pgfmathparse{\mondaio@position@tmp + \mondaio@bangou@wd}%
\edef\mondaio@position@tmp{\pgfmathresult}%
}%

% 1.外枠と中身を黒塗り 2.中身を白抜き 3.本体の描画
\newcommand{\BlockFillMode@KKran}{%
% 1. カウンターが進まないようにローカル化（または無効化）

% 2. 各ポックス描画コマンドを「矩形塗りつぶし(\fill)」に再定義

% \Daimon@Box@A@N のパッチ
\RenewDocumentCommand{\Daimon@Box@A@N}{ O{.5} m O{} }{%
\global\def\mondaio@bangou@wd{##1}%
\fill (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran)
      rectangle ++(##1\width@KKran, -##2\width@KKran);%
\pgfmathparse{\mondaio@position@tmp + \mondaio@bangou@wd}%
\edef\mondaio@position@tmp{\pgfmathresult}%
}%

% Shoumon@Box@A@N のパッチ
\RenewDocumentCommand{\Shoumon@Box@A@N}{ O{.5} m O{} }{%
\fill (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran)
      rectangle ++(##1\width@KKran, -##2\width@KKran);%
\pgfmathparse{\mondaio@position@tmp + ##1}%
\edef\mondaio@position@tmp{\pgfmathresult}%
}%

% Shoumon@Box@A のパッチ
\RenewDocumentCommand{\Shoumon@Box@A}{ m m O{} }{%
\fill (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran)
      rectangle ++(##1\width@KKran, -##2\width@KKran);%
\pgfmathparse{\mondaio@position@tmp + ##1}%
\edef\mondaio@position@tmp{\pgfmathresult}%
}%

\RenewDocumentCommand{\Shoumon@Box@B}{ m m O{} }{%
\fill (\mondaio@position@tmp\width@KKran,-\mondaio@position@y@tmp\width@KKran)
      rectangle ++(##1\width@KKran, -##2\width@KKran);%
\pgfmathparse{\mondaio@position@tmp + ##1}%
\edef\mondaio@position@tmp{\pgfmathresult}%
}%

% Shoumon@Grid@A/NonGrid@A
\RenewDocumentCommand{\Shoumon@Grid@A}{ O{##2} m O{} }{%
\def\grid@max@A{##2}\def\grid@min@A{##1}%
\def\grid@x@A{\kkran@gridmax}%
\pgfmathtruncatemacro{\shou@grid@max@A}{\grid@max@A / \grid@x@A}%
\pgfmathtruncatemacro{\amari@grid@max@A}{mod(\grid@max@A,\grid@x@A)}%
\pgfmathtruncatemacro{\max@minus@amari@grid@max@A}{\grid@x@A-\amari@grid@max@A}%
}

```

```

\pgfmathtruncatemacro{\shou@grid@min@A}{\grid@min@A / \grid@x@A}%
\pgfmathtruncatemacro{\amari@grid@min@A}{mod(\grid@min@A,\grid@x@A)}%
\pgfmathtruncatemacro{\min@minus@amari@grid@min@A}{\grid@x@A-\amari@grid@min@A}%

\ifnum\grid@max@A<\grid@x@A
  \fill
    (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- %
      1. 底辺の始点 (左下の角)
    (\monday@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@max@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- % 2. 底辺の終点 (右下の角)
    (\monday@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@max@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran+\shou@grid@max@A\unit@KKran) -- % 3. 右の縦の辺 (右上の角)
    (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran+\shou@grid@max@A\unit@KKran) -- cycle; % 4. 上辺の終点 (左上の角)
\else
  \ifnum\amari@grid@max@A=0
    \fill
      (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran) -- % 始点 A
      (\monday@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran) -- % 終点 B
      (\monday@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) -- % 終点 C
      (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran) -- cycle; % 終点 D
  \else
    \coordinate (A@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran);%
    \coordinate (B@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran-\unit@KKran);%
    \coordinate (C@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@max@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran);%
    \coordinate (D@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran+\amari@grid@max@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran);%
    \coordinate (E@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran-\shou@grid@max@A\unit@KKran);%
    \coordinate (F@amari@non@zero) at (\monday@position@tmp\width@KKran+\grid@x@A\unit@KKran,-\monday@position@y@tmp\width@KKran);%
    \fill (B@amari@non@zero) -- (C@amari@non@zero)
      -- (D@amari@non@zero) -- (E@amari@non@zero) -- (F@amari@non@zero) -- (A@amari@non@zero)
      -- cycle;
  \fi
\fi
}

\RenewDocumentCommand{\Shoumon@NonGrid@A}{ m O{} }{%
\def\nongrid@max@A{\#1}
\def\nongrid@x@A{20}\% 可変にしてもいい
\pgfmathtruncatemacro{\shou@nongrid@max@A}{\nongrid@max@A / \nongrid@x@A}%
\pgfmathtruncatemacro{\amari@nongrid@max@A}{mod(\nongrid@max@A,\nongrid@x@A)}\% <- grid を

```

```

nongrid に変更
\pgfmathtruncatemacro{\max@minus@amari@nongrid@max@A}{\nongrid@x@A-\amari@nongrid@max@A}%
\ifnum\nongrid@max@A<\nongrid@x@A
\fill
(\mondai@position@tmp\width@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- %
1. 底辺の始点 (左下の角)
(\mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@nongrid@max@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\unit@KKran) -- % 2. 底辺の終点 (右下の角)
(\mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@nongrid@max@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran+\shou@nongrid@max@A\unit@KKran) -- % 3. 右の縦の辺 (右上の角)
(\mondai@position@tmp\width@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran+\shou@nongrid@max@A\unit@KKran) -- cycle; % 4. 上辺の終点 (左上の角)

\pgfmathparse{\mondai@position@tmp + \nongrid@max@A}%
\edef\mondai@position@tmp{\pgfmathresult}%
\else
\ifnum\amari@nongrid@max@A=0
\fill
(\mondai@position@tmp\width@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran) -- % 始点 A
(\mondai@position@tmp\width@KKran+\nongrid@x@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran) -- % 終点 B
(\mondai@position@tmp\width@KKran+\nongrid@x@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran) -- % 終点 C
(\mondai@position@tmp\width@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran) -- cycle; % 終点 D

\pgfmathparse{\mondai@position@tmp + \nongrid@x@A}%
\edef\mondai@position@tmp{\pgfmathresult}%
\else
\coordinate (A@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran);%
\coordinate (B@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran-\unit@KKran);%
\coordinate (C@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@nongrid@max@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran-\unit@KKran);%
\coordinate (D@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran+\amari@nongrid@max@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran);%
\coordinate (E@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran+\nongrid@x@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran-\shou@nongrid@max@A\unit@KKran);%
\coordinate (F@amari@non@zero) at (\mondai@position@tmp\width@KKran+\nongrid@x@A\unit@KKran,-\mondai@position@y@tmp\width@KKran);%
\fill (B@amari@non@zero) -- (C@amari@non@zero)
-- (D@amari@non@zero) -- (E@amari@non@zero) -- (F@amari@non@zero) -- (A@amari@non@zero)
-- cycle;

\pgfmathparse{\mondai@position@tmp + \nongrid@x@A}%

```

```

\edef\monday@position@tmp{\pgfmathresult}%
\fi
\fi
}
}

\ExplSyntaxOn
% アルファベット
\seq_set_split:Nnn \g_alphabet_lower_seq {} {abcdefghijklmnopqrstuvwxyz}
\seq_set_split:Nnn \g_alphabet_upper_seq {} {ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ}
\NewDocumentCommand{\alphabetarray}{ s m }{%
\IfBooleanTF{#1}%
{ \seq_item:Nn \g_alphabet_upper_seq {#2} } % *あり：大文字
{ \seq_item:Nn \g_alphabet_lower_seq {#2} } % *なし：小文字
}
% ローマ数字
\NewDocumentCommand{\Rrnum}{ s m }{%
\IfBooleanTF{#1}{\uppercase\expandafter{\romannumeral#2}}{\romannumeral#2}%
}
% 50音
\seq_set_split:Nnn \g_gogyuon_hira_seq {} {あいうえおかきくけこさしすせそたちつてとなにぬねのはひ
ふへほまみむめもやゆよらりるれろわをん}
\seq_set_split:Nnn \g_gogyuon_kata_seq {} {アイウエオカキクケコサシスセソタチツテトナニヌネノハヒ
フヘホマミムメモヤユヨラリルレロワヲン}
\NewDocumentCommand{\gogyuon}{ s m }{%
\IfBooleanTF{#1}{\seq_item:Nn \g_gogyuon_kata_seq {#2}}{\seq_item:Nn \g_gogyuon_hira_seq {#2}}
}
% いろはうた
\seq_set_split:Nnn \g_iroha_seq {} {いろはにはへとちりぬるをわかよたれそつねならむうゐのおくやまけ
ふこえてあさきゆめみしゑひもせず}
\seq_set_split:Nnn \g_irahakata_seq {} {イロハニホヘトチリヌワカヨタレソツネナラムウヰノオクヤ
マケフコエテアサキユメミシヱヒモセス
}
\NewDocumentCommand{\iroha}{ s m }{%
\IfBooleanTF{#1}{\seq_item:Nn \g_irahakata_seq {#2}}{\seq_item:Nn \g_iroha_seq {#2}}
}
% 漢数字
\int_new:N \wabunkansuji_tmpa_int
\int_new:N \wabunkansuji_tmfp_int
\int_new:N \wabunkansuji_tmfc_int

\cs_new:Npn \wabunkansuji_one:n #1
{
\int_case:nnF {#1}
{ {1}{一}{2}{二}{3}{三}{4}{四}{5}{五}{6}{六}{7}{七}{8}{八}{9}{九} }{}}
}

\cs_new:Npn \wabunkansuji_main:n #1
{

```

```

\int_compare:nNnTF {#1} = {0} {零}
{
\int_compare:nNnTF {#1} = {10000} {一万}
{
% 万の位
\int_set:Nn \wabunkansuji_tmpa_int { \int_div_truncate:nn {#1} {10000} }
\int_set:Nn \wabunkansuji_tmrb_int { #1 - \wabunkansuji_tmpa_int * 10000 }

\int_compare:nNnTF \wabunkansuji_tmpa_int > 0
{ \wabunkansuji_one:n{\wabunkansuji_tmpa_int}万 }{}

% 千の位
\int_set:Nn \wabunkansuji_tmpa_int { \int_div_truncate:nn \wabunkansuji_tmrb_int {1000} }
\int_set:Nn \wabunkansuji_tmrc_int { \wabunkansuji_tmrb_int - \wabunkansuji_tmpa_int *
1000 }
\int_compare:nNnTF \wabunkansuji_tmpa_int = 0 {}
{ \int_compare:nNnTF \wabunkansuji_tmpa_int = 1 {千}{\wabunkansuji_one:n{\wabunkansuji_tmpa_int}千} }

% 百の位
\int_set:Nn \wabunkansuji_tmpa_int { \int_div_truncate:nn \wabunkansuji_tmrc_int {100} }
\int_set:Nn \wabunkansuji_tmrb_int { \wabunkansuji_tmrc_int - \wabunkansuji_tmpa_int *
100 }
\int_compare:nNnTF \wabunkansuji_tmpa_int = 0 {}
{ \int_compare:nNnTF \wabunkansuji_tmpa_int = 1 {百}{\wabunkansuji_one:n{\wabunkansuji_tmpa_int}百} }

% 十の位
\int_set:Nn \wabunkansuji_tmpa_int { \int_div_truncate:nn \wabunkansuji_tmrb_int {10} }
\int_set:Nn \wabunkansuji_tmrc_int { \wabunkansuji_tmrb_int - \wabunkansuji_tmpa_int * 10 }
\int_compare:nNnTF \wabunkansuji_tmpa_int = 0 {}
{ \int_compare:nNnTF \wabunkansuji_tmpa_int = 1 {十}{\wabunkansuji_one:n{\wabunkansuji_tmpa_int}十} }

% 一の位
\int_compare:nNnTF \wabunkansuji_tmrc_int = 0 {} {\wabunkansuji_one:n{\wabunkansuji_tmrc_int}}
}

}
}
\NewDocumentCommand{\wabunkansuji}{ m }{\wabunkansuji_main:n{#1}}
\ExplSyntaxOff

\pgfkeys{
/KKran/.is family, /KKran/.cd,
daimon/.is choice,
daimon/a/.code={%
\def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko*\{\alphabetarray{\number\NUM@monday}\}}%
},

```

```

daimon/A/.code={%
  \def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\alphabetarray*\{\number\NUM@mondayi\}}}{%
},
daimon/あ/.code={%
  \def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\RevBangou{\gojyuon{\number\NUM@mondayi}}}}{%
},
daimon/ア/.code={%
  \def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\RevBangou{\gojyuon*\{\number\NUM@mondayi\}}}}{%
},
daimon/いろは/.code={%
  \def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\RevBangou{\iroha{\number\NUM@mondayi}}}}{%
},
daimon/イロハ/.code={%
  \def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\RevBangou{\iroha{\number\NUM@mondayi}}}}{%
},
daimon/ー/.code={%
  \def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\RevBangou{\wabunkansuji{\number\NUM@mondayi}}}}{%
},
daimon/口小/.code={%
  \def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\Rrnum{\number\NUM@mondayi}}}{%
},
daimon/口大/.code={%
  \def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\Rrnum*\{\number\NUM@mondayi\}}}{%
},
shoumon/.is choice,
shoumon/a/.code={%
  \def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko*\{\alphabetarray{\number\NUM@shoumon}\}}{%
},
shoumon/A/.code={%
  \def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\alphabetarray*\{\number\NUM@shoumon\}}}{%
},
shoumon/あ/.code={%
  \def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\RevBangou{\gojyuon{\number\NUM@shoumon}}}}{%
},
shoumon/ア/.code={%
  \def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\RevBangou{\gojyuon*\{\number\NUM@shoumon\}}}}{%
},
shoumon/いろは/.code={%
  \def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\RevBangou{\iroha{\number\NUM@shoumon}}}}{%
},
shoumon/イロハ/.code={%
  \def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\RevBangou{\iroha{\number\NUM@shoumon}}}}{%
},
shoumon/ー/.code={%
  \def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\RevBangou{\wabunkansuji{\number\NUM@shoumon}}}}{%
},
shoumon/口小/.code={%
  \def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\Rrnum{\number\NUM@shoumon}}}{%
},
shoumon/口大/.code={%

```

```

\def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\Rrnum*\{ \number\NUM@shoumon\}}}%
},
}
\NewDocumentCommand{\KKran}{ O{2pt} m O{} }{%
\begin{group}%
% 第3引数(#3)のキー設定を適用
\pgfkeys{/KKran/.cd, #3}%

% 描画内容をマクロとして定義（3回使い回す）
\def\byouga@KKran{%
#2%
}
\begin{tikzpicture}%
% 1. 黒の太線シルエット（背景）
% BlockFillModeでコマンドを「塗りつぶし」に変え、カウンターをリセットしてから描画
\begin{scope}[line width=#1, line join=round]
\BlockFillMode@KKran
% fillだけでなくdrawも行うことで外側に太らせる
\tikzset{every path/.style={draw=black, fill=black}}
\byouga@KKran
\end{scope}

% 2. 白のシルエット（中抜き用）
% 線の太さを0にして、純粋な形状だけで黒い塊の内側をくり抜く
\begin{scope}
\BlockFillMode@KKran
\tikzset{every path/.style={fill=white, draw=none}}
\byouga@KKran
\end{scope}

% 3. 本番の描画（前面）
\begin{scope}
\byouga@KKran
\end{scope}
\end{tikzpicture}%
\end{group}%
\def\how@to@count@shoumon@bangou{\kakko{\number\NUM@shoumon}}%
\def\how@to@count@daimon@bangou{\kakko{\number\NUM@mondai}}%
}

% 名前をユーザー用に切り替え
\let\大問番号\Box@A@N
\let\小問番号\Box@A@N
\let\小問欄\Box@A
\let\小問中欄\Box@B
\let\小問マス目\Box@Grid@A
\let\小問記述\Box@NonGrid@A

```

```
% マークシート

\ifnum\number\kkran@kaitouhyouji=1 %
  \let\kyouteovalblackUSEINTERNAL\jegg@new@black%
\else%
  \let\kyouteovalblackUSEINTERNAL\jegg@new%
\fi%

\begin{luacode*}
-- 配列データを保存するグローバルテーブル
stored_arrays = {}

function register_mark_array(name, input_str)
  local items = {}
  -- パイプ区切りで要素を取得してLuaテーブルに保存
  for s in string.gmatch(input_str, "[^|]+") do
    table.insert(items, s)
  end
  stored_arrays[name] = items

  -- TeXマクロを定義
  -- \解答マーク配列[] の形式で呼び出せるようにする (デフォルトは0)
  -- 内部で render_mark_array を呼び出す
  tex.print("\expandafter\\newcommand\\csname " .. name .. "マーク配列\\endcsname[1][0]{"
            "\\directlua{render_mark_array(' .. name .. ', #1)}}")
end

function render_mark_array(name, active_index)
  local items = stored_arrays[name]
  local output = {}
  local target = tonumber(active_index)

  for i, val in ipairs(items) do
    if i == target then
      -- 指定されたインデックスなら黒丸
      table.insert(output, "\\kyouteovalblackUSEINTERNAL{" .. val .. "}")
    else
      -- それ以外は白丸
      table.insert(output, "\\jegg{" .. val .. "}")
    end
  end

  -- \hfill で結合してTeXに出力
  tex.print(table.concat(output, "\hfill"))
end
\end{luacode*}

% 配列作成マクロ
\newcommand{\MarkArrayMake}[2]{%
  \directlua{register_mark_array("\luaescapestring{#1}", "\luaescapestring{#2}")}%
}
```

```

}

% マークシート表示マクロ
% 第3引数(オプション)があれば、内部のマクロ(#2)にその引数を渡す
% \MarkArrayMake{解答}{|ア|イ|ウ|エ|オ|}で配列作成
% \小問欄{6}{1}[center={\マークシート{5}{\解答マーク配列}}]で使う
\NewDocumentCommand{\マークシート}{m m o}{%
  \makebox[#1\unit@KKran]{%
    \usefont{T1}{phv}{m}{n}\gtfamily%
    \IfNoValueTF{#3}{%
      #2% 引数なし (すべて白)
    }{%
      #2[#3]% 引数あり (指定箇所を黒く)
    }%
  }%
}
\endinput

```